

2021年度 日本工学院専門学校																				
ゲームクリエイター科四年制/ゲームプランナー・ゲームプログラマーコース共通																				
ビジネススキル2																				
対象	1年次	開講期	後期	区分	選択	種別	講義	時間数	30	単位	2									
担当教員	東 充世			実務 経験	有	職種	就職指導講師													
授業概要																				
<p>社会人として活躍するために必要なビジネスマナー・コミュニケーション力を習得し、就職活動に備える。また、ロールプレイングやグループワークにより主体性と協働性を養い、コミュニケーション能力の向上を図る。</p>																				
到達目標																				
<p>以下、二つを習得する。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 就職活動及び良い人間関係を築くために必要な意識と、コミュニケーション力・ビジネスマナーを習得する。</li> <li>2. 当たり前のことを当たり前に行える。自ら目標を持ち、考えながら責任ある行動ができる、自立性やチャレンジ性などのヒューマンスキル（人間力）を高める。</li> </ol>																				
授業方法																				
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 個人ワーク、グループワーク、フィードバックの流れで進み、主体的に課題に取り組む姿勢、周囲との協働で成果を出す姿勢を習得する。</li> <li>2. 他者の意見を理解し、自分の意見を相手に伝えることを繰り返すことで、表現力やコミュニケーション力を培う。</li> <li>3. ビジネスマナーの基本を、ロールプレイングで「わかる」から「できる」まで身につける。</li> </ol>																				
成績評価方法																				
<table border="0"> <tr> <td>試験・課題</td> <td>40%</td> <td>定期試験によって評価</td> </tr> <tr> <td>成果発表</td> <td>40%</td> <td>授業内に行われるロールプレイング、グループワークによって評価</td> </tr> <tr> <td>平常点</td> <td>20%</td> <td>授業態度（取り組み姿勢・挨拶・返事など）によって評価</td> </tr> </table>												試験・課題	40%	定期試験によって評価	成果発表	40%	授業内に行われるロールプレイング、グループワークによって評価	平常点	20%	授業態度（取り組み姿勢・挨拶・返事など）によって評価
試験・課題	40%	定期試験によって評価																		
成果発表	40%	授業内に行われるロールプレイング、グループワークによって評価																		
平常点	20%	授業態度（取り組み姿勢・挨拶・返事など）によって評価																		
履修上の注意																				
<p>キャリア形成の観点から、授業中の私語や受講態度などには厳しく対応する。理由のない遅刻や欠席は認めない。授業に出席するだけでなく、社会への移行を前提とした受講マナーで授業に参加することを求める。授業時数の4分の3以上出席しない者は定期試験を受験することができない。授業理解を円滑にするため、個々のスキルに応じて復習を心がけること。</p>																				
教科書教材																				
<p>毎回授業にて資料を提示する 参考書・参考資料等は授業中に指示をする</p>																				
回数	授業計画																			
第1回	第一印象の重要性を理解し、好感をもたれる基本動作をロールプレイングにより身につける																			
第2回	傾聴の重要性を理解し、ロールプレイングにより実践し身につける																			
第3回	伝わりやすい話し方のポイントを理解する。グループ発表により上手に話す力を養う																			
第4回	ワークにより、ビジネスメールの書き方と、文書作成時の言葉遣いを理解する																			
第5回	ロールプレイングをとおして、電話対応の言葉遣いと話し方を習得する																			
第6回	企業訪問時の立ち居振る舞い・言葉遣いのポイントを習得する																			

2021年度 日本工学院専門学校	
ゲームクリエイター科四年制/ゲームプランナー・ゲームプログラマーコース共通	
ビジネススキル2	
第7回	グループワークをとおして、企業訪問時のポイントを習得する
第8回	グループワークをとおして、コミュニケーション力の向上を図る
第9回	ワークにより、エントリーシート2大質問の書き方を理解する
第10回	ワークにより、エントリーシート2大質問の書き方を理解する
第11回	グループディスカッションの進め方とポイントを習得する
第12回	面接時の心構え・立ち居振る舞い・言葉遣いを習得する
第13回	面接時の心構え・立ち居振る舞い・言葉遣いを習得する
第14回	面接時の心構え・立ち居振る舞い・言葉遣いを習得する
第15回	後期内容の総復習を行います